

Utjecaj medija na dječje likovno stvaralaštvo

Pavlić, Laura

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:963700>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom](#).

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-30**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Laura Pavlić

UTJECAJ MEDIJA NA DJEČJE LIKOVNO STVARALAŠTVO

ZAVRŠNI RAD

Zagreb, srpanj 2022.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ

Laura Pavlić

UTJECAJ MEDIJA NA DJEČJE LIKOVNO STVARALAŠTVO

ZAVRŠNI RAD

Mentor rada:

Morana Varović Čekolj

mag. art., mag. prim. educ., predavač

Zagreb, srpanj 2022.

Sadržaj

1. Sažetak	1
2. Summary	2
3. Uvod	3
4. Što su to mediji?	4
5. Utjecaj medija na dijete	6
5.1 <i>Screen time</i> u obitelji	7
5.2 Razlozi gledanja televizije	8
5.3 Koliko vremena djeca provode pred ekranom?	9
5.4 Preporuka za korištenje medija	10
6. Kognitivni i motorički razvoj djeteta	12
7. Razvoj fine motorike	14
8. Razvoj likovnosti kod djeteta	18
9. Utjecaj medija na dječje likovno stvaralaštvo	20
10. Zaključak	27
11. Literatura	28
12. Izjava o izvornosti završnog rada	31

1. Sažetak

U životima djece predškolske dobi prisutni su razni mediji kao što su: mobiteli, televizija, tableti... Gotovo od rođenja u suvremenom društvu, djeca se susreću s medijima. U djetetovim prvim godinama života mediji nisu potrebni za kvalitetan rast i razvoj. Međutim, djeca jako vole televizijske programe namijenjene njima, videoigre te druge medijske sadržaje. Zato je odgovornost na odraslima da kontroliraju dječju konzumaciju medija, primijenjenost medija dječjem uzrastu te da vlastitim primjerom oblikuju dječje navike korištenja medija. Što je dijete mlađe njegova izloženost medijima trebala bi biti kraća, djetetu smislenija i smirenija ili, najbolja, nepostojeća. Prve dvije godine djetetova života kritične su za razvoj mozga te je iznimno važno da dijete do šeste godine što više uči kroz vlastitu aktivnost.

Razvoj djetetova mozga usko je povezan s motoričkim razvojem što podrazumijeva sposobnost korištenja djetetova vlastitog tijela, baratanje pokretima i korištenjem pokreta za postizanje nekog cilja. Za razvoj likovnih sposobnosti kod djece uvjet je fina motorika.

U novijem vremenu, ulogu trenera razvoja fine motorike preuzela je i *ICT* tehnologija, korištenje mobitela, tableta i ostale moderne tehnologije. Djetetova sposobnost likovnog izražavanja urođena je te se dijete samo od sebe spontano počinje izražavati. Kroz rast i razvoj očekuje se da dijete prolazi kroz četiri razvojne faze likovnog izražavanja.

Kada se govori o medijskom utjecaju na djecu, najčešće se misli o lošim i negativnim utjecajima kao što su preopterećenost i velika izloženost djece šablonama, serviranje djeci ono što sami požele čime nemaju potrebu kreirati vlastite ideje te postaju stvaralački pasivna.

No, nemaju mediji samo negativne karakteristike. Nalazimo, ipak, i one pozitivne: utjecaj na djetetov likovni izražaj u sociokulturnom, multimedijalnom i multikulturalnom kontekstu. Djeci je pružena mogućnost korištenja više od jednostavnog načina crtanja kroz integriranje pisanog teksta, umetanje snimljenih zvukova i govora, te umetanje fotografija i video isječaka u djetetov rad. Takav način izražavanja proširio je granice tradicionalnog crtanja.

Ključne riječi: dijete, mediji, fina motorika, likovni izražaj, medijski utjecaj, crtanje

2. Summary

Various media are present in the lives of preschool children, such as: mobile phones, television, tablets... Almost from birth in modern society, children encounter the media. In the child's first years of life, the media is not necessary for quality growth and development. However, children really like television programs aimed at them, video games and other media content. That is why it is the responsibility of adults to control children's media consumption, the application of media to children's age, and to shape children's media usage habits by their own example. The younger the child, his exposure to the media should be shorter, more meaningful and calmer for the child or, at best, non-existent. The first two years of a child's life are critical for the development of the brain, and it is extremely important that the child learns as much as possible through his own activities until the age of six.

The development of the child's brain is closely related to motor development, which implies the ability to use the child's own body, handling movements and using movements to achieve a goal. Fine motor skills are a prerequisite for the development of artistic abilities in children.

In recent times, ICT technology, the use of mobile phones, tablets and other modern technologies have also taken over the role of fine motor skills development coach. The child's ability to express himself in art is innate and the child begins to express himself spontaneously. Through growth and development, the child is expected to go through four developmental stages of artistic expression. When we talk about the influence of the media on children, we usually think of bad and negative influences such as overloading and high exposure of children to templates, serving children what they want so that they do not have the need to create their own ideas and become creatively passive.

However, the media do not have only negative characteristics. However, we also find positive ones: the influence on the child's artistic expression in a sociocultural, multimedia and multicultural context. Children are given the opportunity to use more than a simple drawing method by integrating written text, inserting recorded sounds and speech, and inserting photos and video clips into the child's work. Such a way of expression expanded the boundaries of traditional drawing.

Key words: child, media, fine motor skills, artistic expression, media influence, drawing

3. Uvod

Ilišin, Marinović Bobinac i Radin (2001) objašnjavaju kako se današnji život bez prisutnosti medija ne može niti zamisliti. Mediji se, od same svoje pojave, šire neopisivo brzim tempom pa se očekuje još i veće ubrzavanje razvoja medija i tehnologije.

Preko medija dobivamo informacije o svijetu, mediji educiraju, šire spoznaje ali i zabavljaju. Mediji, kroz svakodnevni život, imaju značajni utjecaj; mogu biti poticajni ali istovremeno mogu i imati štetne posljedice. Odgovornost odrasle osobe je odrediti kako i na koji način je korištenje medija primjereno za djecu te vlastitim primjerom utjecati i oblikovati dječje navike korištenja medija.

Kada se govori o medijskom utjecaju na djecu, najčešće se, na žalost, misli o onim lošim i negativnim utjecajima no u primjeni medija itekako pronalazimo i neke veoma pozitivne karakteristike.

U ovom radu razmatrane su i pozitivne i negativne strane utjecaja medija na dječji likovni izražaj te upotreba standardiziranih likovnih tehnika i raznih medija kako bi se obogatio dječji likovni izražaj. Također su prikazana istraživanja na tu temu.

4. Što su to mediji?

Riječ medij potječe od latinske riječi *medium* što znači sredina ili polovina, te također označava sredstvo prijenosa poruka, vijesti, obavijesti i sl. prema širokome krugu ljudi.

„Medij je posrednik prijenosa poruke od pošiljatelja poruke do primatelja.“ (Jurčić, 2017)

Jurčić (2017) prema John Fisku navodi kako se razlikuju tri vrste medija:

- prezentacijski medij (lice, glas, tijelo),
- reprezentacijski medij (fotografije, knjige, slike),
- mehanički mediji (radio, televizija, telefon), (Jurčić, 2017)

Prezentacijski mediji su oni koji su ograničeni na sve ono što se događa ovdje i sada jer je medij taj koji instantno prenosi poruku.

Reprezentacijski mediji su oni pomoću kojih je moguće prenositi različite oblike poruka, a koje su određene kulturološkim i socijalnim okvirima suvremenog svijeta.

Mehanički mediji su oni koji se kategoriziraju na osnovi međusobnih razlika i odašilju istovremeno i reprezentacijske i prezentacijske medije.

Također, postoji još jedna bitna podjela medija u kojoj ih možemo razvrstati u 3 osnovne grupe a to su:

- tiskovni,
- elektronski
- i novi mediji.

U tiskovne medije ubrajamo: knjige, magazine, dnevnu, tjednu, polumjesečnu ili mjesečnu periodiku, tj. novine, stripove, plakate i časopise. U elektronske medije spadaju film, radio i televizija, dok u nove medije svrstavamo internet, pa zasigurno možemo tvrditi kako se svakodnevno i neprestano stvaraju noviji mediji.

Jurčić (2017) napominje kako se međusobnim utjecajem između medija može govoriti o utjecaju medija jednih na druge, pa su tako televizija i radio zasjenili novine, a internet je svojim brzim napretkom „zamijenio“ sve prethodne medije. Ipak, niti jedan medij nije toliko nadmoćan kako bi u potpunosti iskorijenio ijedan drugi medij stoga što svaki medij egzistira i specifičan je sam za sebe, zanimljiv i drugačiji te zadovoljava korisnikove potrebe.

Prema Matošević Prenc (2018) mediji imaju obrazovno-informativni sadržaj dok s druge strane mogu biti itekako i manipulativni pa je bitno educirati djecu i mlade o dobrim i lošim stranama medija.

Kao što Juričić (2017) objašnjava, mediji su postali, htjeli to mi ili ne, dio naših života. Mediji nas educiraju te preko njih dobivamo većinu informacija o svijetu, oni nas zabavljaju, šire naše spoznaje, mogu utjecati na formiranje naših stavova, javnog mišljenja kao i na ponašanje pojedinca.

U pozitivne strane medija, Jurčić (2017) ubraja poticanje mašte, kreativnosti i tolerancije, doprinos razvoju društva u cjelini, poticanje na određeno ponašanje te smanjivanje razlika među društvenim slojevima. Kao najvažniju pozitivnu stranu ističe informiranost, obrazovanje i zabavu.

Ako pazimo na pravilno korištenje medija oni mogu pozitivno utjecati na djecu. Ban (2017) napominje kako televizija ima posebne programe namijenjene djeci isto kao što i tiskani mediji imaju posebno namijenjen tisak za djecu. Dječji program posebno je osmišljen i primijenjen kroz edukativne, zabavne i poticajne emisije. Postoje i emisije koje izlažu dječje radove te tako potiču djecu iz svih krajeva Hrvatske da stvaraju te im daju mogućnost izlaganja njihovih radova na televiziji.

5. Utjecaj medija na dijete

Prema Matošević Prenc (2018) utjecaj medija na dječji svakodnevni život ima svoje poticajne ali i štetne posljedice. Kada se govori o utjecaju medija na djecu, misli se na djecu školskog uzrasta, međutim sve više i više djece već se u predškolskoj dobi susreće s medijima.

„Odrasli trebaju imati na umu da mediji danas imaju važnu ulogu u životu djece. Kada se poistovjećuju s različitim likovima i pričama u medijima, djeca mogu doživjeti različite osjećaje, uloge i događaje, razmišljati o dobru i zlu. Omiljeni medijski sadržaji važne su teme u igri i razgovoru s drugom djecom. Mediji potiču djecu da crtaju, pjevaju i izražavaju se na druge načine. U tom smislu, priče i likovi u medijima nisu „samo bajke”, već imaju značajnu ulogu u životima djece.“ (Djeca i mediji - knjižica za roditelje i skrbnike djece, 2018.)

Matošević Prenc (2018) naglašava kako današnja djeca predškolske dobi, u svome okruženju, žive s različitim medijima, kao što su: televizija, mobilni telefoni, radio, računalo i internet. Razvoj dječje spoznaje i doživljaja medija sastavni su dio njihovog dana. Dijete kroz svoje odrastanje razvija različite oblike medijske pismenosti. Današnja djeca izložena su televiziji od rođenja te ju time i ranije počinju doživljavati, čak i ako je ona samo u pozadini. Što su djeca starija tako se i njihovo razumijevanje televizije povećava i napreduje.

Kandemirci (2018) navodi kako je ugledna studija ocjenjivala istraživanje o televiziji i kreativnoj mašti. Autori su pregledavali studije o odnosu između navika gledanja televizije i sanjarenja i kreativne mašte. Ovaj pregled je pokazao da, dok je mali broj istraživača tvrdio kako televizija može potaknuti kreativnost, više drugih je smatralo da gledanje televizije umanjuje dječju kreativnost. Među razlozima smanjene kreativnosti bili su pretjerani i brzi vizualni podražaji koji ne ostavljaju prostora kreativnosti te pasivnost koja nastaje kao posljedica gledanja televizije. Također su sugerirali da televizija smanjuje kreativnost jer oduzima dječje vrijeme koje bi se moglo potrošiti na kreativne aktivnosti.

Ban (2017) opisuje istraživanje iz 2001. g. koje su proveli Ilišin, Marinović Bobinac i Radin. U istraživanju su proučavali koliko danas djeca vremenski provode pred ekranima (u 2001. godini). Došli su do zaključka da većina djece u Hrvatskoj (što je 33% sve ispitanice djece) gleda televiziju više od 3 sata dnevno. Možemo samo nagađati koliko vremena djeca danas provode pred ekranima kada se tome ubroje još i tableti, pametni mobiteli, kompjutor, internet...

„Kroz medije se djeca, između ostaloga, mogu susresti s govorom mržnje, lažnim vijestima, seksualnim prizorima, nasilnim ili zastrašujućim scenama. Djeca u medijima također mogu čuti i naučiti proste ili dvosmislene izraze koje ne mogu u potpunosti razumjeti. Velik dio medijskih sadržaja nije klasificiran prema dobnim kategorijama pa roditelji sami odlučuju hoće li dopustiti djeci da ih gledaju ili ne. Obitelji imaju različite stavove o tome što je primjereno za djecu. No, važno je razgovarati o dobrim načinima korištenja medija te o sadržajima i videoigramama primjerenima za djecu i onima koje to nisu. Iznimno je važan odgoj i izbjegavanje nepoželjnih i neprimjerenih šala koje djeca mogu vidjeti u medijima te razgovor o problematičnim medijskim sadržajima. (Djeca i mediji - knjižica za roditelje i skrbnike djece, 2018.)

5.1 *Screen time* u obitelji

Izraz *Screen Time* označava ukupno vrijeme koje neka osoba provodi pred malim ekranima kao što su: tablet, televizor, računalo, igraće konzole, mobitel, ili nešto slično.

„U Hrvatskoj se djeca rađaju okružena medijima. Medijske i komunikacijske platforme i medijski sadržaji koji se koriste kod kuće dio su djetetova okruženja od samog početka, jer dijete sudjeluje u svakodnevnom životu obitelji. U prvim godinama života mediji nisu potrebni za razvoj djeteta. Međutim, djeca obično vole dječje televizijske programe, videoigre i druge medijske sadržaje. Stoga odrasli u obitelji imaju odgovornost da odrede kakvo je korištenje medija primjereno za najmlađe članove obitelji jer na taj način, ali i svojim primjerom, oblikuju dječje navike korištenja medija.“ (Djeca i mediji - knjižica za roditelje i skrbnike djece, 2018.)

Đuran, Koprivnjak, Maček (2018) prema Ozdasli i Gol ističu kako je u roditeljskim rukama način na koji drugi mediji i televizija utječu na djecu, bio taj utjecaj pozitivan ili negativan. Objašnjavaju kako djeca uče oponašajući odrasle pa, ako roditelj koristi medije nekontrolirano, velika je mogućnost da će i dijete slijediti taj primjer te i samo nekontrolirano koristiti medije. Stoga je od velike važnosti da roditelj svojim primjerom vodi djecu, osvještava vrijeme provedeno korištenjem medija te zajedno s djecom razgovara i objašnjava im koji su to negativni a koji pozitivni aspekti medija.

Đuran, Koprivnjak i Maček (2018) naglašavaju kako je cilj približiti se djeci. Za postizanje tog cilja bitno je spoznati dječje interese vezane uz medije kroz komunikaciju i roditeljsku zainteresiranost za dijete te njegove preference u medijskom sadržaju. Roditelj bi, prije dopuštanja konzumacije televizije, video igara ili tableta, trebao saznati sadržaj i tematiku

te primjerenost medija dječjem uzrastu. Od iznimne je važnosti da roditelj, zajedničkim gledanjem djetetove omiljene emisije ili igranjem omiljene igrice, kroz razgovor djetetu istakne pozitivne ali i negativne strane tog medija. Jedna od veći pogreška koje roditelj može napraviti je ostaviti djecu ne kontrolirajući što gledaju, pred televizijom ili kompjuterom kako bi im ispunio vrijeme. Bitno je naglasiti kako televizija „hipnotizira“ djecu te ih udaljava od interakcija i pretvara ih u pasivne primatelje medijskih sadržaja.

Roje Đapić, Buljan Flander i Selak Bagarić (2020) prema Vanderwateru i suradnicima opisuju kako na dijete utječe, samom svojom pojavnošću, sveukupan broj elektroničkih uređaja koji se nalaze u kućanstvu u kojem dijete obitava. Dio istraživanja bio je posvećen dječjem gledanju mobilnih uređaja za vrijeme obroka ili neposredno prije spavanja. Istraživanje je pokazalo da takve aktivnosti kod djece stvaraju navike i modele za buduća ponašanja što znači da djeca zaključuju shvaćanjem kako obavljanje osnovnih životnih funkcija ne može provesti bez gledanja u ekrane.

Benko (2015) prema Joshepsonu ističe kako roditelj može pristupiti gledanju televizije zajedno s djetetom isto kao zajedničkom čitanju slikovnice tako da roditelj usmjeruje djetetovu pažnju na likove, sadržaj, glazbu i sl.

Đuran, Koprivnjak, Maček (2018) prema Sindik i Veselinović ističu kako i odgojitelji u dječjim vrtićima imaju važnu ulogu u medijskom odgoju djece pa bi „Odgojitelji trebali biti „medijatori“ odgojno poželjnih utjecaja medija te bi cilj medijskog odgoja u vrtiću trebao biti usmjeren na razvoj medijske kompetentnosti i razvijanju aktivnog i kreativnog odnosa prema medijima“ (Đuran, Koprivnjak, Maček, 2018)

5.2 Razlozi gledanja televizije

Benko (2015) prema Gunter i McAlleru navodi kako razlog zbog kojeg dijete gleda televiziju objašnjava i samu korist gledanja televizije. Na razlog gledanja televizije utječe zadovoljenje nekih osobnih potreba i želja.

Može se navesti nekoliko razloga zbog kojih djeca gledaju televiziju:

- Navika ili popunjavanje vremena – S vremenom djeca gube razlog gledanja televizije što uveliko ovisi o tipu programa a najčešće na to utječu komedije i lagani sadržaji.
- Učenje – Djeca kroz gledanje raznih televizijskih programa dolaze do informacija o kojima se možda ne priča u školi ili unutar obitelji. Npr. sklapanju

prijateljstava, životu, ljudima, o spoznavanju sebe, životnim stilovima, ponašanju u različitim situacijama, kako se nositi s ljubavnim i životnim problemima, o onome što im se može dogoditi ili im se događa...

- Društvo – Odnosi se na gledanje televizije s obitelji ali za najmlađe to znači društvo izmišljenih likova.
- Čuvanje djeteta – Omogućava roditeljima malo slobodnog vremena dok ne obave neki sitan posao ili im osigurava malo „vremena za sebe“.
- Društvo televizijskih likova – Dijete razvija parasocijalne odnose kroz „komunikaciju“ s televizijskim likovima dok zamišlja da su prijatelji.
- Izvor tema za razgovor – Djeca, kako ne bi bila izostavljena zbog toga što nisu u toku s najnovijim televizijskim sadržajem ponekad samo površno gledaju određene sadržaj, tek toliko da budu informirani o čemu se radi kada njihovi prijatelji pričaju o tome.
- Bijeg – Djeca, isto kao i odrasli, ponekad samo žele „pobjeći“ od problema ili stvarnosti te se tako prepuste gledanju televizije koja im omogućava potpuno drugačiji svijet u kojem se barem malo odmaknu od svakodnevice.
- Uzbuđenje – Čovjek sam po sebi traga za nekom vrstom stimulacije. Kako bi gledanje televizije bilo zabavno čovjeku se pruža određena vrsta stimulacije koja ovisi o trenutnom raspoloženju osobe.
- Loše raspoloženje – Žanr komedije najčešće se gleda kako bi popravio nečije raspoloženje te se tako i djeci može popraviti raspoloženje kada se njihovom najdražem liku desi nešto dobro ili kada se negativnom liku desi nešto loše.
- Sigurnost i utjeha – Djeca se okreću televiziji kada osjećaju kao da su u nekom neprijateljskom ili nesigurnim okruženju. Televizija im pomaže kako bi pobjegla od stvarnosti te kako bi pronašli imaginarni osjećaj sigurnosti i utjehe.

5.3 Koliko vremena djeca provode pred ekranom?

Roje Đapić, Buljan Flander i Selak Bagarić prema Rideout i Foehri Roberts navode kako su kroz istraživanje došli do podataka da djeca i mladi dnevno provode oko 7 i pol sati pred malim ekranima. Ako se tu ubroji i paralelno gledanje (npr. gledanje u mobitel dok gleda televiziju) ta brojka se može popeti i do 10 sati dnevno.

Roje Đapić, Buljan Flander i Selak Bagarić (2020) prema De Decker i sur. opisuju istraživanje u kojem je tema provođenje vremena djece predškolske dobi pred malim ekranima.

Istraživanje je provedeno u šest europskih zemalja te su dobiveni raznoliki rezultati - najmanji rezultat je 20 minuta pred malim ekranima a najveći rezultat je i do 4 sati dnevno. Roditelji ispitanika izjavili su kako djeca ponekad samostalno pređu na druge aktivnosti (npr. počnu crtati dok gledaju film) te da oni smatraju kako tada djeca više nisu izložena ekranu što, u pravilu, nije točno.

5.4 Preporuka za korištenje medija

Benko (2015) prema Johsepsonu naglašava kako djeca starosti 1.5 godina tek stječu potrebne vještine za gledanje televizije i ne mogu dovoljno dobro razumjeti ponuđeni sadržaj kao starija djeca. Bitno je da se gledanje televizije s mlađom djecom provede u kvalitetnoj interakciji što znači da zajedno s roditeljem plešu, igraju se ili razgovaraju tj. zabavljaju jer takav način gledanja televizije doprinosi govornom i socio-emocionalnom razvoju primjerenom za tu dob.

Benko (2015) prema Johsepsonu navodi kako dječju pažnju također privlači i brzi tempo prikazivanja pa on ujedno može potaknuti i agresivnost djeteta. Dokazano je da djeca koja gledaju televizijski sadržaj s puno akcije i s izostankom nasilja mogu biti pojačano agresivna pa je preporučeno da dijete gleda sadržaj uz komentiranje odrasle osobe. Poželjno je i da je televizijski sadržaj sinkroniziran ženskim ili dječjim glasovima.

„Što je dijete mlađe to bi njegova medijska iskustva trebala biti kraća, njima smislenija i smirenija. Bebe i malu djecu naročito treba zaštititi od neprestane izloženosti medijima kao i od medijskih iskustava koja bi mogla biti preintenzivna za njihovu dob. Kako djeca rastu tako se razvija i njihova sposobnost praćenja priče. Bujna mašta povećava privlačnost bajki i pustolovnih priča. Sposobnost razlikovanja činjenica od fikcije, odnosno stvarnosti od izmišljenog sadržaja, poboljšava se kako se djeca približavaju polasku u školu. U toj dobi djeca još uvijek trebaju provoditi puno vremena sa svojim obiteljima u mirnim okruženjima, ali im također treba i dovoljno sna, vježbanja, kretanja i igre.“ (Djeca i mediji - knjižica za roditelje i skrbnike djece, 2018.)

Matošević Prenc (2018) naglašava kako je preporuka gledanja televizije za dijete do dvije godine, zapravo, da dijete uopće ne gleda televiziju ili ju gleda izrazito kratko, iz razloga što su prve godine posebno važne za razvoj mozga. Djeca u trećoj godini već počinju imitirati ono što vide na televiziji te je do šeste godine iznimno važno djetetovo učenje kroz aktivnosti. Mediji sami po sebi ometaju djetetovo istraživanje kroz igru, aktivnosti koje su od iznimne

važnosti za tjelesni i socijalni razvoj te interakciju s drugim osobama. Tu je bitno napomenuti i kako djeca tek u sedmoj godini počinju razvijati sposobnost razlikovanja stvarnosti od mašte.

6. Kognitivni i motorički razvoj djeteta

Razvoj djetetova mozga usko je povezan s motoričkim razvojem. Kognitivni razvoj zapravo kod djeteta direktno utiče na razvoj motorike.

Krmpotić (2015) prema Šalaj navodi kako se dječji mozak izrazito brzo razvija te od rođenja pa sve do četvrte godine prolazi kroz iznimno brzi rast i razvoj.

Krmpotić (2015) objašnjava kako se veličina mozga sa 70% povećava na 90% u razdoblju od druge do šeste godine djetetova života. U tom razdoblju djeca istražuju, ispituju, razmišljaju, znatiželjna su te aktivna i bitno je da u toj dobi dobivaju odgovore na svoja pitanja. Također se u razvoj motorike djeteta podrazumijeva uvježbavanje pokreta kao alata, baratanje predmetima i korištenje vlastitog tijela kako bi se postigao cilj. Od velike važnosti je da se motorički razvoj odvija uobičajenim redoslijedom i načinima.

Krmpotić (2015) prema Šalaj navodi kako se napredak u motoričkom razvoju može vidjeti kroz pojavu finijih pokreta, povezivanje kretanja, pojavu novih vještina, poboljšanje u rezultatu kretanja te kroz rezultate različitih testova motoričkog razvoja.

Kauzlarić (2020) spominje kako će motivirano dijete u svojoj okolini pronalaziti i isprobavati razne nove stvari te će tako stjecati nova iskustva o sebi, o pojavama, stvarima i pokretima te ljudima oko sebe. Za motoričke vještine polazišta su osnovni pokreti.

Cadoret, Bigras, Lemay, Lehreri i Lemire (2016) opisuju istraživanje o povezanosti provednog vremena pred ekranima i motoričkih sposobnosti djece u dobi od 4 do 7 godina. Motoričke sposobnosti mjerene su pomoću testa "*Bruininks-Oseretsky Test of Motor Proficiency- Second Edition*". Rezultati istraživanja otkrili su kako, u svakom razdoblju djetinjstva, što je više vremena provedeno pred ekranima to je povezanost s nižim rezultatima motoričkih sposobnosti veća. Važno je naglasiti kako je u istraživanju provedena i analiza medijacije koja je pokazala utjecaj gledanja ekrana na motoričke sposobnosti čak 3 godine kasnije.

Kauzlarić (2020) prema Starc i sur. ističe kako je za razvoj likovnosti bitno naglasiti i razvoj fine motorike u što se ubraja: od hvatanja sitnih predmeta prstima i šakom sve do držanja olovke. Uvjet za razvoj likovnih sposobnosti djece je razvoj fine motorike.

Rogović (2020) prema Lin, Cherng i Chen navodi kako je cilj njihovog istraživanja bila upotreba tableta sa zaslonom osjetljivim na dodir na razvoj fine motorike kod djece predškolske dobi. Ispitanici su bili podijeljeni u dvije grupe na temelju upotrebe tableta te su bili podvrgnuti

mjerenju jakosti prstiju testovima, “*Bruininks-Oseretsky Test of Motor Proficiency- Second Edition*” i “*Peabody Picture Vocabulary Test-Revised*”. Testovi su ponovljeni dva puta; prvi puta na početku istraživanja i drugi puta nakon 24 tjedna. Rezultati su pokazali da djeca koja nisu koristila tablet tijekom istraživanja su imala bolje rezultate u motoričkim i fino motoričkim zadacima za razliku od djece koja su koristila tablet za vrijeme istraživanja. Oni su postigli čak i lošije rezultate nego što su imali prije početka istraživanja.

7. Razvoj fine motorike

Gortan (2017) prema Lepičnik i Samec nabraja neke od pokreta vidljivih u procesu razvoja fine motorike:

- hvatanje predmeta pomoću obje ruke
- hvatanje predmeta samo jednom rukom
- prinošenje predmeta ustima
- prebacivanje predmeta iz ruku u ruku
- hvatanje predmeta vrhovima palca i kažiprsta
- biranje gumbića na daljinskom upravljaču
- listanje slikovnice
- pokreti odvrtnja i zavrtnja
- hvatanje olovke
- zatvaranje patentnog zatvarača
- otkopčavanje i zakopčavanje gumbiju
- vezanje vezica na cipelama
- urednost u bojanju i sl.

Gortan (2017) prema Milić spominje kao je bitno da dijete prođe cjeloviti motorički razvoj koji započinje razvojem grube motorike kako bi kasnije moglo uspješno savladati vještinu pisanja. Nakon toga slijedi razvoj fine motorike koji uključuje:

- fine pokrete ruku,
- fine pokrete šake.

Proces kreće od hvatanja cijelom šakom do usavršavanja finih pokreta koji uključuju i palac.

Za razvoj vještina fine motorike bitne su igračke u koje Gortan (2017) prema Grbić nabraja: igračke različitih oblika i konstrukcija, olovke i knjige, igračke na navijanje koje potiču vještinu hvatanja, držanja i spuštanja. Također ističe važnost slaganje kocki, puzzli ili nekih drugih oblika te ubacivanje sitnih predmeta u posudu kako bi se utjecalo na razvoj pincetnog hvata.

Gortan (2017) zatim ističe kako se u novije vrijeme sve više, u razvoj fine motorike, upleće i preuzima ga *ICT* tehnologija kao što su tableti, mobiteli i ostali uređaji. Djeca tako razvijaju koordinaciju pokreta i pogleda te finu motoriku kroz povlačenjem poteza po ekranu i pritiskivanjem tipki.

Martzog i Suggate (2022) spominju kako su izvješća o općem smanjenju razvoja fine motorike kod djece i adolescenata djelomično pripisana povećanju upotrebe zaslonskih medijskih uređaja. Na teorijskoj razini, zaslonski uređaji pružaju okruženje koje potencijalno mijenja razvoj fine motorike na nijansiran i diferenciran način. Dakle, tableti, pametni telefoni i igraće konzole zahtijevaju neki oblik kontrole fine motorike (npr. prevlačenje ili upravljanje ulaznim uređajima) koji bi mogao stimulirati njezin razvoj, posebno pokreti specifični za određene medije. S druge strane, specifični razvoj fine motorike koji se koristi tijekom korištenja medija može se okarakterizirati kao ponavljajući (npr. pritiskanje gumba, pomicanje), te mu zbog toga nedostaju raznoliki motorički pokreti svojstveni mnogim iskustvima kroz igre (npr. igranje blokova, pisanje, igranje u pješčaniku).

Međutim, istraživanja o ovim temama nisu dostatna a čini se da bi prvi važan korak bio utvrditi je li konzumiranje televizije i novijih medija uopće povezano s nižim razvojem fine motorike.

Svega nekoliko studija usmjerilo se na ispitivanje razvoja fine motorike pri korištenju medija i ukupno su 3 od 4 prepoznale negativne veze između razvoja fine motorike i korištenja medija.

Martzog i Suggate (2022) prema Winterstein i Jungwirth opisuju kako su analizirali podatke 1894 djece predškolske dobi prikupljene u ordinaciji liječnika opće prakse prije upisa u školu i pronašli niže grafomotoričke vještine (zadatak crtanja figura) među predškolcima s većom izloženošću televiziji u usporedbi s grupom koja joj je bila manje izložena.

Cadoret i sur. (2016.) ispitivali su složenu mrežu općih motoričkih vještina uključujući grubu motoriku i razvoj fine motorike. Uočili su negativnu vezu među korištenjem medija u dobi od 4 godine i motoričkih sposobnosti u dobi od 7 godina. Nažalost, odvojene analize za proučavanje fine motorike nisu prijavljene zbog čega nije moguće utvrditi koliki je utjecaj na kasniji razvoj fine motorike. Iako je longitudinalne prirode, istraživanje nije kontroliralo kovarijantne ili prethodne motoričke izvedbe djece u dobi od 4 godine. U nedavnom radu koji istražuje razvoj fine motorike među ostalim senzomotoričkim vještinama otkriveno je da je korištenje medija negativno povezano s razvojem fine motorike u uzorku od 117 ispitanika u grupi predškolske djece, dvije godine kasnije.

Martzog i Suggate (2022) proveli su istraživanje u kojem su proučavali vezu između upotrebe medija s ekranom i razvoja fine motorike. Tableti pružaju djeci iskustva koja potencijalno utječu na razvoj fine motorike, na složen i kompleksan način.

Jedan od argumenata je taj da ekrani mogu stimulirati razvoj fine motorike kroz aktivno i brzo pritiskivanje tipki ili pokretanje i pomicanje ruku i prstiju.

Zapravo, korištenje tableta kao sredstvo za razvoj fine motorike može biti toliko kompleksno i varirati koliki će utjecaj zapravo imati na razvoj fine motorike koji djeca trebaju imati u određenoj dobi a koji se provjerava standardiziranim tekstovima tako da razvoj fine motorike može ili zastati (tj. biti bez učinka) ili relativno pasti, za razliku od djece koja bi inače bila uključena u aktivnosti koje podupiru finu motoriku.

Konkretno, Martzog i Suggate (2022) ističu kako Hadders-Algra tvrdi da se razvoj fine motorike optimalno stimulira kada su motorički programi raznoliki i nisu ponavljajući. Međutim, istraživanje korištenja ekranskih medija i razvoja fine motorike se pokazalo toliko oskudno i metodološki problematično jer mu nedostaje još longitudinalnih istraživanja tj. izravna mjerenja razvoja fine motorike uz korištenje medija s ekranom te tretiranje medija na diferencijalan način.

Suoto i sur. (2019) opisuju kako je nekoliko istraživanja otkrilo da korištenje interaktivnih aplikacija za pametne telefone ili tablete u ranom djetinjstvu ipak može imati razvojne prednosti kao što su poboljšani razvoj finih motoričkih vještina, izvršno funkcioniranje te učenje prirodoslovlja, matematike i rješavanje problema.

Suoto i sur. (2019) prema Chiong i Shuler opisuju kako su sugerirali da se, kada se koriste umjereno, dobrobiti za malu djecu mogu optimizirati kroz dobro osmišljene, razvojno prikladne obrazovne aplikacije. Međutim, utvrđeno je da pozitivni učinci učenja ovise o sadržaju i da su uglavnom ograničeni na interaktivne obrazovne aplikacije (tj. ne pasivno gledanje).

Suoto i sur. (2019) proveli su istraživanje kojem je cilj bio procijeniti da li se sposobnosti fine motorike djece koja često koriste interaktivni tablet razlikuje od vršnjaka koji ne koriste ovaj uređaj.

Istraživanje je pokazalo da djeca u dobi od 24 do 42 mjeseca koja su često koristila interaktivne tablete imaju nešto, ali ne značajno, bolje fino motoričke sposobnosti od svojih vršnjaka bez iskustva na tabletima. Istraživanje je također pokazalo da su djeca koja su koristila tablet provodila i pasivne i aktivne radnje te su obično bila u pratnji roditelja. Upotreba tableta bila je vremenski ograničena a to vremensko ograničenje nije premašilo preporučeno vrijeme koje je određeno za tu dob.

Suoto i sur. (2019) u svome radu opisuju istraživanje u kojem su Price i suradnici proučavali, kod djece od 2 do 3 godine starosti, razlike u slobodnoj aktivnosti slikanja prstima, bojanja na tabletu i papiru te bojanja tintom. Otkrili su da je korištenje tableta s jedne strane povezano s povećanjem brzine i kontinuiteta pokreta crtanja što je rezultiralo većim brojem crteža. S druge strane, rezultiralo je smanjenjem broja korištenih prstiju i ujednačenije konačne kompozicije. Autori su sugerirali da se spomenuto možda može pripisati nedostatku osjetilnog iskustva s bojom u situaciji s tabletom. Unatoč svojim mješovitim nalazima autori su zaključili, sugerirajući da se tablet može koristiti kao komplementarni alat za učenje kod djece predškolske dobi.

Suoto i sur. (2019) također spominju kako su Price i sur. u svome radu opisali da je prijenos učenja sa simboličkog predmeta prikazanog na televizijskom ekranu ili iz stvarnih likova iz knjiga složen i težak proces za djecu predškolskog uzrasta. Također smatraju da je zamislivo da interaktivna priroda zaslona tableta može olakšati prijenos učenja sa simboličkih objekata sa zaslona na djetetova iskustva u stvarnom svijetu. Ovo istraživanje je pokazala da se učenje djece, na zaslonu osjetljivom na dodir, o tome kako riješiti problem Hanojskog tornja glatko prenosi na naknadni pokušaj realne verzije. Također, virtualno okruženje vezano uz tablet i realno okruženje mogu izazvati slične vrste pokreta (npr. tapkanje, kružni potezi i ravne linije) pri čemu virtualno okruženje pruža veću priliku za ponavljanje i kontinuitet pokreta.

8. Razvoj likovnosti kod djeteta

„Likovni jezik ili likovni izraz je data i urođena sposobnost izražavanja komuniciranjem i oblikovanjem. Dječja sposobnost likovnog izražavanja je urođena te se djeca počinju spontano likovno izražavati. Mogli bismo reći da su „tjerana“ nekom unutarnjom potrebom i pobudom i to na način koji je tipičan za svu djecu. Oblici likovnog izražavanja pokazatelji su zbivanja u svijesti djece.“ (Bartaković, 2019)

Smenderovac (2021) prema Jakubin objašnjava kako je međusobno povezivanje i primjenjivanje likovnih elemenata sposobnost likovnog izražavanja. Djecu se o likovnom jeziku uči postepeno. Likovni elementi prisutni su u svakom likovnom području a u njih se ubraja: crta, boja, točka, ploha, prostor, volumen i površina.

Vrkić (2020) govori kako je u cjelokupnom razvoju djece predškolske dobi od velike pomoći likovna kultura. Od velike je važnosti jer utječe na razvijanje kreativnog mišljenja, a ujedno se i dotiče ostalih polja razvoja. Nepracticiranje likovnog izražavanja kod djece moglo bi dovesti i do nepovoljnog mentalnog razvoja djece.

Kroz svoj rast i razvoj svako dijete bi trebalo proći kroz tri razvojne faze likovnog izražavanja. Kako bi mogli pravilno procijeniti dijete, procijeniti kako se razvija, zaostaje li razvojno za drugom djecom ili možda napreduje pred ostalom djecom te nalazi li se u očekivanoj fazi, pomaže nam prepoznavanje tih faza.

Ekert (2018) napominje kako se, u razvoju likovnog izražavanja kod djeteta, istodobno odvija nekoliko procesa učenja i sazrijevanja koji su međusobno isprepleteni a to su:

- razvitak psihomotorike ruke, šake i prstiju ali i ovladavanjem instrumentom rada (npr. olovka, kist),
- spoznavanje okoline i razvijanje znanja o njoj,
- razvijanje potreba i mogućnosti prikazivanja okoline simbolizacijom, prikazivanjem onoga što dijete zna o okolini i prikazivanje onoga što dijete može vidjeti u okolini.

G.H. Luquet je razvojne faze dječjeg likovnog izražavanja podijelio na četiri faze, a to su:

1. faza slučajnog realizma,
2. faza neuspjelog realizma,
3. faza intelektualnog realizma i

4. faza vizualnog realizma.

Faza slučajnog realizma događa se oko 4. godine djetetova života u kojoj prevladavaju osjetilni i psihomotorički doživljaj te užitak prilikom povlačenja linija. Na kraju ove faze dolazi do djetetova pokušaja prikazivanja okoline tako da pronalazi sličnost s nekim predmetom i pridodaje mu ime.

Faza neuspjelog realizma događa se između 4. i 6. godine djetetova života. Obilježava ju djetetovo crtanje predsheme i sheme ljudskoga lika ali i drugih sadržaja.

Faza intelektualnog realizma događa se od 6. do 11. godine djetetova života. Obilježava ju djetetovo prikazivanje okoline te dodavanje novih informacija, spoznaja i sadržaja ali i predmeti i njihova obilježja iz djetetove svakodnevice.

Faza vizualnog realizma odvija se od 11. do 14. godine djetetova živote. Obilježavaju je skladnije proporcije i prostorni odnosi. Pridodaje se više pažnje tehnici i vještini nego kreativnosti i originalnosti djetetova izražaja.

Vuleta (2019) naglašava kako je svako dijete individua sama za sebe te se neka djeca ne mogu svrstati i „ukalupiti“ u ove faze. Takav primjer možemo vidjeti npr. kod petogodišnjaka koji se jednako dobro likovno izražavaju kao i sedmogodišnjaci. (Prikaz faza razvoja likovnog izraza kod djece može se vidjeti na slici 1.)

RAZDOBIŠTE	FAZE	LIUDSKI LIK	UGLATI OBLIK - STOL	PROSTOR	KUĆA	DRVO
PREDŠKOLSKA DOB	2 DO 4 GODINE FAZA IZRAŽAVANJA PRIMARNI SIMBOLIKA					
	4 DO 5 GODINE FAZA IZRAŽAVANJA KOLEKTIVNI SIMBOLIKA					
	5 DO 6 GODINE FAZA IZRAŽAVANJA KOLEKTIVNI SIMBOLIKA					
RED. O. S. I NIŽI RAZREDI OSNOVNE ŠKOLE	6 DO 8 GODINE (1. I. 2. RAZRED) FAZA IZRAŽAVANJA KOLEKTIVNI SIMBOLIKA					
	8 DO 11 GODINE (3. I. 4. RAZRED) FAZA IZRAŽAVANJA KOLEKTIVNI SIMBOLIKA					
11 DO 14 GODINE (5. I. 6. RAZRED) FAZA IZRAŽAVANJA KOLEKTIVNI SIMBOLIKA						

Slika 1 „Faze razvoja likovnog izraza kod djece“

Izvor: Grgurić i Jakubin, 1996., str. 32. - 33.

9. Utjecaj medija na dječje likovno stvaralaštvo

„Potter (2001) dijeli utjecaje medija na kratkoročne i dugoročne, s obzirom na to kad se utjecaj pojavi: odmah ili dugo vremena nakon konzumiranja medija.“ (Šimala, 2017)

Jurčić (2017) prema Potter ističe:

- iz medija se može puno naučiti ali zato mediji imaju i neke posljedice na znanje,
- mediji djeluju na naš pogled o određenoj tematici te oblikuju naše misli tako da ih jačaju i usmjeravaju
- mediji mogu djelovati na emocije pa tako npr. film može kod gledatelja izazvati osjećaj straha, sreće, tuge i sl.,
- mediji potiču fiziološke reakcije te tako mogu utjecati i na ponašanje i to najčešće kod djece i mladih.

Kada se govori o utjecaju medija, najčešće se naglašava onaj loš i negativan utjecaj, no medijski utjecaj može sadržavati i brojne pozitivne karakteristike.

Ban (2017) napominje kako razni pedagozi, kritičari i drugi stručnjaci za dječje likovno stvaralaštvo tvrde da mediji imaju loši utjecaj na dječji likovni izraz te da im uništava maštu tj. da djecu previše izlažu šablonama. Kod djece postaje glavna tema imitiranje onoga što su ranije vidjeli u medijima i što im postaje dominantan obrazac likovnog izražavanja.

Lajtman (2017) prema Kolucki i Lemish govori kako mediji imaju pozitivan i negativan utjecaj na dječji razvoj, te kako mogu utjecati na stavove, ponašanje i kognitivne sposobnosti kod djece a također imaju veliki utjecaj i na likovni razvoj kod djeteta. Tri najkorištenija medija u današnje vrijeme su: internet, mobiteli i televizija. Mediji sami po sebi imaju mogućnost obogatiti djetetov život, potaknuti ga na kreativnost i maštu te proširiti znanje i obrazovanje. Nažalost, više je slučajeva gdje mediji negativno utječu na dječju spontanost i stvaralaštvo.

Lajtman (2017) napominje kako se kroz medije djetetu nudi sve ono što dijete poželi te ono više nema nikakvu potrebu za stvaranjem. Tako djeca postaju stvaralački pasivna. Kada pokažu interes za kreiranje ili crtanje mediji su već izvršili toliki utjecaj na dijete koje već zna izrađivati po shemama koje je vidjelo na internetu ili televiziji. Djeca gledajući crtane filmove ili korištenjem interneta nesvjesno pohranjuju izgled šablone u svoju memoriju. Kasnije, kada crtaju ili nešto stvaraju, kreiraju svoj rad misleći da je ideja originalna a zapravo reproduciraju ranije viđenu šablonu.

Prema Supsakova (2017) danas je evidentno da se na djetetov likovni izraz utječe u sociokulturnom kontekstu, multimedijalno i multikulturalno. Likovni izraz se mijenja zahvaljujući i aktualnim trendovima u likovnoj umjetnosti. Djeca se ne suprotstavljaju tim promjenama. Postupno koriste nova izražajna sredstva, mijenjaju sadržaj i način prikazivanja. Kako je njihov umjetnički izričaj pod utjecajem okoline i na različitim razinama, raznolik je i multilateralan. Prilično je teško govoriti o strogo definiranom konceptu evolucije dječjeg likovnog izraza. U ontogenetskom principu, linearno shvaćen koncept razvoja stvaranja slike čini se nedostatnim u današnjim uvjetima. Koncept djetetovog likovnog izričaja prihvatljiviji je kao koncept “otvorene strukture” jer djeca istovremeno s likovnim jezikom razvijaju i različite mogućnosti izražavanja.

Terrani (2011) u svom radu opisuje kako sposobnost digitalne konvergencije interaktivnih tableta može omogućiti djeci da koriste više od samog načina crtanja u svom umjetničkom radu. Jedna od uzbudljivih značajki interaktivnih tableta je da omogućuje uključivanje pisanog teksta u dječji rad kao i umetanje snimljenih zvukova i govora, fotografija i video isječaka u kreaciju.

Terrani (2011) napominje kako internet također nudi brojne izvrsne aktivnosti učenja vizualne umjetnosti koje su prikladne za djecu mlađeg uzrasta koje mogu dati dodatnu vrijednost već bogatom rasponu iskustava učenja umjetnosti.

Aboalgasm (2014) u svom radu opisuje kako su u posljednje vrijeme postale dostupne mnoge nove digitalne metode crtanja pomoću računala i softvera. Ove tehnike sada su dostupne čak i u osnovnim školama. Uključuju prijenosna računala, tablete, pametne ploče i poseban softver kao što su *Photoshop*, *3D*, *Premier Illustrator* i drugi. To je proširilo granice tradicionalnog crtanja i omogućilo puno lakše preuređivanje, odabir, dodavanje, brisanje, dodavanje boja, pohranjivanje i prijenos rada, budući da su ovi digitalni alati danas dio moderne tehnologije. Djeca se potiču da ih koriste a to je jedan od načina da se kod djece poboljšaju kognitivne vještine i unaprijedi njihova kreativnost. Međutim, neki istraživači tvrde da takva tehnologija uništava umjetničku kreativnost jer postavlja mehaničke procese između umjetnika i gotovog umjetničkog djela. To se odnosi na zabrinutost u vezi korištenja „instant umjetnosti” i privlačenjem lake reprodukcije korištenjem programa poput gore spomenutih. Strahuje se da bi izlaganje tolikom broju elektroničkih slika moglo negativno utjecati na dječju maštu. Također se tvrdi da tehnologija proizvodi previše ukalupljenih rezultata. Djelatnici *Disney studia* su npr. odlučili kako bi to mogao biti slučaj s njihovim filmovima i vratili se tradicionalnim metodama. Nasuprot tome, digitalni alati su dobra metoda za izgradnju

umjetničke kreativnosti jer su lakši za korištenje u okolnostima u kojima je potrebna velika fleksibilnost između izvornih materijala i tehnika. Brojne studije otkrile su da digitalni alati mogu ponuditi korisniku veći izbor i raznolikost od tradicionalnih metoda, budući da djeca mogu s lakoćom manipulirati alatima za crtanje i izvršiti naknadnu reviziju i dinamičko povezivanje ideja i koncepata.

Aboalgasm (2014) u svom radu piše kako se mišljenja o vrijednosti digitalnih alata razlikuju. Neke studije pokazuju da je korištenje tehnologije u umjetnosti pozitivno kao pomoć kreativnosti dok druge smatraju da ima negativan učinak. Ovo pitanje se provjerava i istražuje u svakodnevnoj praksi na području trgovine, obrazovanja i likovne umjetnosti. Jedna od zabrinutosti koja se postavlja je opasnost od „usluživanja djece”. Prema Papadimitriou, Aboalgasm (2014) navodi kako bi izloženost prevelikoj količini elektroničkih slika mogla potpuno omesti rad vlastite mašte mladih korisnika. Strahuje se da „*Instant art*” i iskušenja lake reprodukcije, poput onih koje pružaju *Adobe Illustrator* i *Photoshop*, mogu uništiti kreativnost. Međutim, čini se da postoji više povoljno nego nepovoljno istraživačko mišljenje. Kao što istraživač ukazuje, učinkovita uporaba računala za izražavanje kreativnosti također ovisi o tome koliko je korisnik maštovit. S time je povezana i činjenica da nova tehnologija može dati bolje razumijevanje toga kako izražavamo svoj doživljaj svijeta kroz crtanje što može ojačati upotrebu tradicionalnih alata.

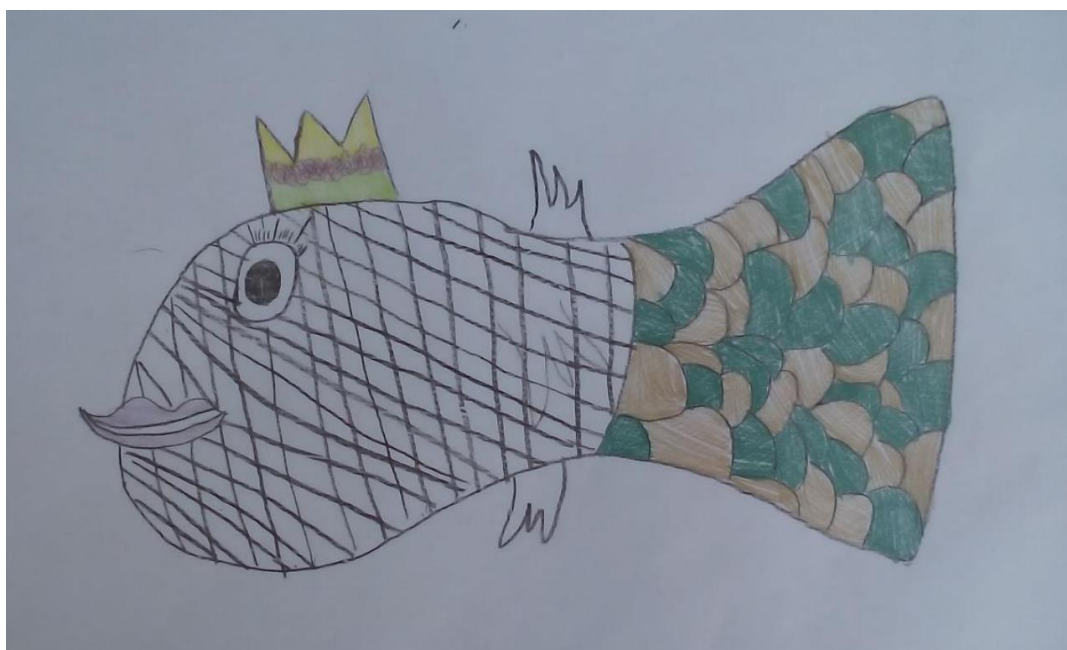
Aboalgasm (2014) navodi kako su djeca smatrala da su digitalni alati poboljšali njihovu kreativnu sposobnost. Na korištenje ih je prilično snažno potaknula želja za stvaranjem umjetničkih djela, ali i želja da unaprijede svoje tehnološke vještine. Također je došlo do određenog razumijevanja vrijednosti ovih alata u učenju drugih predmeta. Čini se da je metoda poučavanja likovne umjetnosti važna u promicanju umjetničkih sposobnosti i kreativne aktivnosti učenika, ali i u otkrivanju talenta učenika. Učitelj bi trebao poticati učenike kako bi ih stimulirao i motivirao. Čini se da općenito jednostavnost korištenja nije bila glavna motivacija kada su djeca koristila digitalne alate. Mladi korisnici su, općenito, pronašli više lakoće i uživanja kada su koristili tradicionalne metode. Najpopularnije digitalne metode ponekad su bile najjednostavnije za korištenje ali prema vlastitim izjavama djecu nije motivirala jednostavnost korištenja već uspješni učinci koje su alati pružali. Čini se, dakle, da su užitek i umjetničko zadovoljstvo djeci važniji od jednostavnosti korištenja. Korisnost je vrijednija od lakoće.

Hillman (2018) ističe kao je djeci pak, kreativna produkcija značila i mnoge druge stvari koje roditelji nisu nužno poznavali ili znali. Npr. gledanje specijaliziranih videozapisa s

uputama na *YouTubeu* ili pretraživanje slika na *Pinterestu* ili općenito na internetu u potrazi za uputama kako napraviti neki kreativan uradak što bi se moglo smatrati dijelom kreativnog proizvodnog procesa.

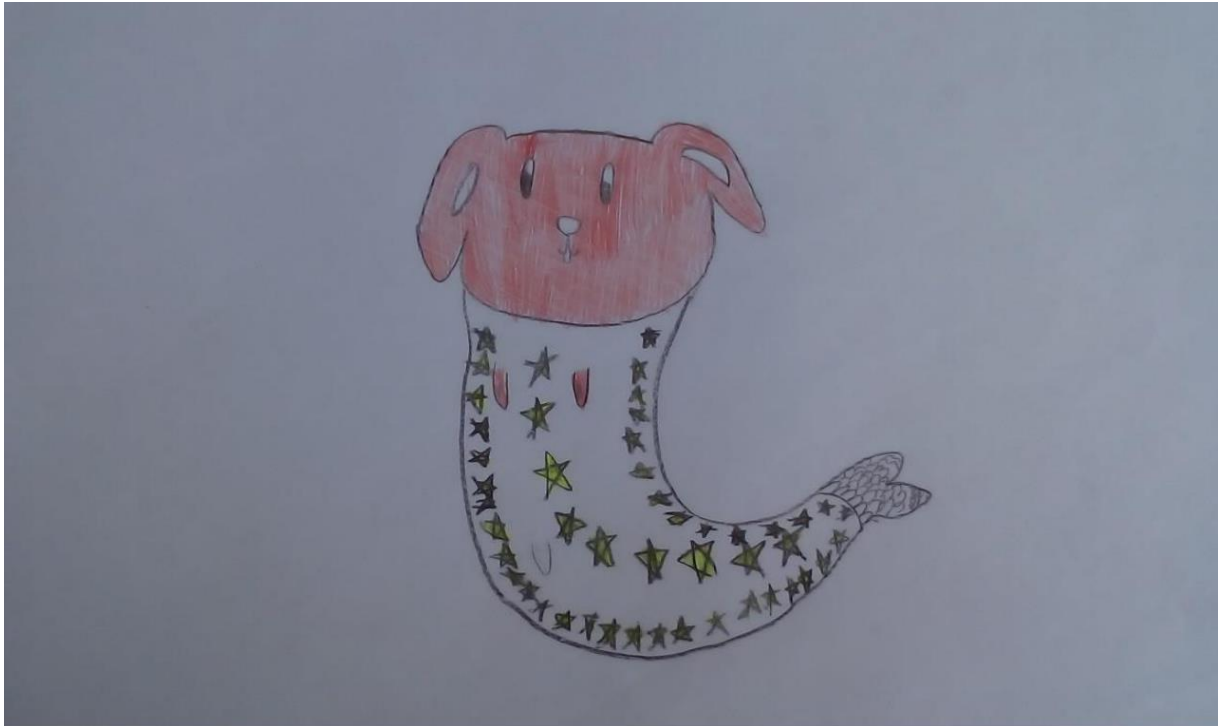
Hillman (2018) također navodi kako su djeca bila sklona identificirati mnogo širi raspon aktivnosti kojima su se bavili a koje bi se mogle smatrati kreativnom produkcijom za razliku od njihovih roditelja. Čak i ona djeca koja su tvrdila da kopiraju stvari viđene na internetu u konačnici su ponavljala i preuređivala kopirane ideje u nove, vlastite verzije. To je bilo primijećeno tijekom razgovora s djecom koja su tražila upute kako nacrtati neki objekt.

Ban (2017) u svome radu opisuje provedeno istraživanje u kojem je tema bila izrada likovnog djela djeteta od 8 godina nastala na temu „Riba iz mašte“ sa i bez utjecaja novih medija. Rad „Riba s krunom“ (Slika 2) nastala je samo uz verbalni uvod u temu. Djetetu su bile ponuđene drvene bojice, flomasteri, olovke, kolaž papir i bijeli A4 papir. Dijete je izabralo drvene bojice i olovku a završni izgled rada vrlo je sličan izgledu prave ribe. Dijete je ribi dodalo još i krunu.



Slika 2 „Riba s krunom“, drvene boje na papiru (Ban, 2017)

Rad „Riba - pas“ (Slika 3) nastala je uz drugačiji uvod, tj. prikazivanjem kratkotrajnog filma s interneta, na tabletu, o čudnim ribama iz morskih dubina. Dijete je ponovo izabralo drvene bojice i olovku ali izgled ribe se promijenio i maštovitiji je od prvog rada. U ovom radu riba ima glavu psa a rep sirene. Ban (2017) citira djetetov odgovor na pitanje zašto je glava ribe crvena: „Ribina glava je crvene boje zato što se voda uznojila, pa je riba crvena jer joj je vruće.“ Ban (2017) također ističe kako se vidi pokušaj dočaravanja perspektive koja bi naglasila veličinu ribe. Niti u prvom niti u drugom radu nije oslikana pozadina.



Slika 3 „Riba - pas“, drvene boje na papiru (Ban, 2017)

Radovi „Riba - pas“ (Slika 3) i „Šarena meduza“ (Slika 4) nastale su pod istim uvjetima kao i rad „Riba s krunom“ (Slika 2), ali je sada djetetu bila ponuđena nova tehnika - crtanje u računalnom programu tj. na tabletu. U radu „Šarena meduza“ (Slika 4) riba poprilično liči na hobotnicu ili meduzu. Ban (2017) uočava kako je dijete kroz korištenje raznih efekata, igrom boja i oblika izrazilo svoje osjećaje te je pokazalo interes za perspektivu, dubinu i izradilo pozadinu.



Slika 4 „Šarena meduza“, računalni program „*KidsDoodle*“ (Ban, 2017)

Ban (2017) ukazuje kako u dječjem radu „Šarena riba iz mašte“ (slika 5) oblik ribe nije pretjerano kreativan jer prikazuje ribu koja je viđena u videu ali je zato raznim bojama i pokretima ilustriran pijesak koji je prikazan kako se giba dok riba pliva iznad njega.



Slika 5 „Šarena riba iz mašte“, računalni program „*KidsDoodle*“ (Ban, 2017)

Ban (2017) na kraju istraživanja opisuje kao se iz primjera rađenih po metodi kratkog uvoda može zaključiti da mediji nemaju pretjerano veliki utjecaj na dječji likovni izraz. Uočeno je da ipak kod ispitanika prevladava mašta ali i šablona izgleda lika, ali da su danas djeci mediji, kao i olovka, uobičajeni, praktični i svakodnevnici.

10. Zaključak

Kada se govori o medijskom utjecaju na djecu, najčešće se misli o lošim i negativnim utjecajima. Mnogi stručnjaci tvrde kako mediji loše utječu na dječji likovni izražaj, da im se sputava mašta te da djeca postaju previše opterećena šablonama. Stručnjaci tvrde kako pojava šablona ima jaki utjecaj na zatiranje kreativnosti i mašte u smislu imitiranja te da postoji dominantan obrazac izražavanja u likovnom izričaju kod djece. Mediji djeci „serviraju“ ono što djeca požele pa time nemaju potrebu kreirati i stvarati nešto originalno. Djeca postaju stvaralački pasivna. Ona, zapravo nesvjesno, pamte viđeno te kada kreiraju nešto svoje misle da stvaraju originalan rad ali zapravo kreiraju i crtaju ono što je, već prije, neko drugi stvorio.

Mediji nemaju isključivo negativne karakteristike. Postoje i brojne pozitivne. Na djetetov likovni izražaj utječe sociokulturni, multimedijalni i multikulturalni kontekst. Likovni izražaj djeteta mijenja se zahvaljujući aktualnim trendovima u likovnoj umjetnosti. Djeca se ne suprotstavljaju tim promjenama. Postupno koriste nova izražajna sredstva, mijenjaju sadržaj i način prikazivanja. Kako je djetetov umjetnički izraz pod utjecajem okoline te na različitim razinama on je ujedno i multilateralan. Interaktivni tableti djeci mogu omogućiti korištenje više od samog crtanja u svom umjetničkom radu. U djetetov rad mogu dodati korištenje pisanog teksta, umetanje snimljenih zvukova i govora, umetanje fotografija, video isječaka i još mnogočega. Internet također nudi brojne izvrsne aktivnosti učenja vizualne umjetnosti koje su prikladne za djecu predškolskog uzrasta i koje mogu biti u njihovu rasponu iskustava učenja umjetnosti. Takav način izražavanja proširio je granice tradicionalnog crtanja i omogućio je lakše preuređivanje, odabir, umetanje, brisanje, dodavanje i mijenjanje boja, pohranjivanje i prijenos radova. Ovakav način kreiranja utječe na poboljšavanje djetetovih kognitivnih vještina i unaprjeđivanje dječje kreativnosti.

Utjecaj medija na dječje likovno stvaralaštvo doprinosi olakšavanju razumijevanja i unaprjeđivanja kreativnog izražavanja povezujući nove medije i tehnologije s upotrebom tradicionalnih alata što je, definitivno, pokazatelj napretka civilizacije i daljnjeg razvoja modernog čovjeka.

11. Literatura

1. Ban, R. (2017) Utjecaj medija na dječje likovno stvaralaštvo. Diplomski rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku
2. Bartaković, M. (2018) Likovni izričaj djeteta i prikaz emocija. Likovni izričaj djeteta i prikaz emocija. Završni rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
3. Benko, P. (2015) Televizija u životima predškolske djece. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu
4. Đuran, A., Koprivnjak, D., Maček, N. (2018) Utjecaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi. Stručni rad. Zagreb
5. Ekert, I. (2018) Karakteristike dječjih likovnih radova u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju. Završni rad. Čakovec: Sveučilište u Zagrebu
6. Gortan, K. (2017) Igre danas i igre prošlosti. Završni rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
7. Grgurić, N., Jakubin, M. (1996). Vizualno likovni odgoj i obrazovanje. Zagreb: Educa.
8. Ilišin, V., Marinović Bobinac, A. i Radin F. (2001). Djeca i mediji: Uloga medija u svakodnevnom životu djece. Zagreb: Državni zavod za zaštitu obitelji, materinstva i mladeži, Institut za društvena istraživanja u Zagrebu
9. Kauzlarić, A. (2020) Djeca rane i predškolske dobi u oblikovanju likovnim elementima. Završni rad. Rijeka: Sveučilište u Rijeci
10. Krmptić, M., (2015) Motorički razvoj djece predškolske dobi. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu
11. Lajtman, M. (2017) Ometanje dječjeg likovnog stvaralaštva. Završni rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
12. Matošević Prenc, S. (2018) Medij, društvo, odgoj i obrazovanje. Završni rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
13. Rogović, D. (2020) Povezanost vremena provedenog pred ekranima s motoričkim sposobnostima predškolske djece. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu
14. Roje Đapić, M., Buljan Flander, G., Selak Bagarić, E. (2020) Mala djeca pred malim ekranima: Hrvatska u odnosu na Europu i svijet. Znanstveni rad. Zagreb: Poliklinika za zaštitu djece i mladih Grada Zagreba

15. Smenderovac, I. (2021) Likovni jezik u dječjim likovnim radovima. Završni rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
16. Šimala, T. (2017) Utjecaj medija na djecu predškolske dobi. Završni rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu
17. Vrkić, I. (2020) Utjecaj likovne kulture na razvoj djeteta. Završni rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Internetski izvori:

1. Aboalgasm, A. S. (2014) Can Digital Drawing Tools Significantly Develop Children's Artistic Ability and Creative Activity? Huddersfield University, Queensgate. URL: https://www.academia.edu/9284098/Can_Digital_Drawing_Tools_Significantly_Develop_Childrens_Artistic_Ability_and_Creative_Activity (pristup: 25.5.2022.)
2. Bigras, N. Lemay, L. Lehrer, J. Lemire, J. (2016) Relationship between screen-time and motor proficiency in children: a longitudinal study. Early Child Development and Care. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03004430.2016.1211123> (pristup: 25.5.2022.)
3. Djeca i mediji knjižica za roditelje i skrbnike djece. (2018) URL: https://www.medijskapismenost.hr/wp-content/uploads/2018/04/Djeca-i-mediji-knjizica_medijska_pismenost.pdf (pristup: 17.5.2022.)
4. Hillman, V. (2018) Fostering creativity through the use of digital tablets (an investigation into the potential of tablet use for creative production among seven- to ten-year-old children in malta). University of Westminster. URL: https://westminsterresearch.westminster.ac.uk/download/3e5142117b4e7cc2b4d81b9b700b163d44066699c2a9d904d1800731a37799af/4384292/Hillman_Velislava_thesis.pdf (pristup: 17.5.2022.)
5. Jurčić, M. (2017). Teorijske postavke o medijima – definicije, funkcije i utjecaj. Mostar. Filozofski fakultet Sveučilišta u Mostaru. URL: <https://hrcak.srce.hr/file/280344> (pristup: 17.5.2022.)

6. Kandemirci, B. (2018) The Effects of Technology and Peer Collaboration on Children's Creativity. The University of Sheffield Department of Psychology. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/161395665.pdf> (pristup: 17.5.2022.)
7. Martzog, P. Suggate, S. P. (2022) Screen media are associated with fine motor skill development in preschool children. Department of Educational Science, University of Regensburg. URL: <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S088520062200031X?token=A37AA8CDA11A04C74006D78CD60C3A6029633A79A55966045E5657DCF8BF1262F53562538CDDFF0D4C17EE7703D40D2DD&originRegion=eu-west-1&originCreation=20220525103918> (pristup: 25.5.2022.)
8. Price, S., Jewitt, C., & Crescenzi, L. (2015). The role of ipads in pre-school children's mark making development. Computers & Education, URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131515001025?via%3DiHub> (pristup: 25.5.2022.)
9. Supsakova, B. (2017) New signs and symbols in the children's artistic expression in the post-industrial age. Faculty of Education KU. URL: https://www.researchgate.net/publication/316596646_NEW_SIGNS_AND_SYMBOLS_IN_THE_CHILDREN'S_ARTISTIC_EXPRESSION_IN_THE_POST-INDUSTRIAL_AGE (pristup: 17.5.2022.)
10. Terreni, L. (2011). Interactive whiteboards, art and young children. Computers in New Zealand Schools: Learning, teaching, Technology. URL: <https://www.otago.ac.nz/cdelt/otago064439.pdf> (pristup: 17.5.2022.)

12. Izjava o izvornosti završnog rada

Izjavljujem da je moj završni rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istog nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.

(vlastoručni potpis studentice)